



| Guía docente          |   |                    |                      |          |
|-----------------------|---|--------------------|----------------------|----------|
| Datos Identificativos |   |                    | 2019/20              |          |
| Asignatura (*)        | Aspectos Jurídicos del Desarrollo de Videojuegos  | Código             | 730529023            |          |
| Titulación            | Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos  |                    |                      |          |
| Descriptorios         |   |                    |                      |          |
| Ciclo                 | Periodo   | Curso              | Tipo                 | Créditos |
| Máster Oficial        | 1º cuatrimestre   | Segundo            | Obligatoria          | 3        |
| Idioma                | Castellano  |                    |                      |          |
| Modalidad docente     | Presencial  |                    |                      |          |
| Prerrequisitos        |   |                    |                      |          |
| Departamento          | Dereito Público   |                    |                      |          |
| Coordinador/a         | Herce Maza, José Ignacio  | Correo electrónico | ignacio.herce@udc.es |          |
| Profesorado           | Herce Maza, José Ignacio  | Correo electrónico | ignacio.herce@udc.es |          |
| Web                   |   |                    |                      |          |
| Descripción general   | Descriptorios:<br>? Fundamentos y bases jurídicas de la regulación de los videojuegos<br>? Cuestiones jurídico-públicas y jurídico-privadas sobre la producción y comercialización de los videojuegos<br>Objetivos de la materia:<br>? Acceso y conocimiento a las normas jurídicas sobre los videojuegos<br>? Comprensión de los conceptos más relevantes en la regulación de los videojuegos<br>? Cuestiones prácticas con relación a los aspectos jurídicos de la producción y comercialización de los videojuegos |                    |                      |          |

| Competencias / Resultados del título |  |
|--------------------------------------|--|
| Código                               | Competencias / Resultados del título   |
| A38                                  | CE38 - Conocer el marco legal y los aspectos jurídicos relativos a la creación y comercialización de videojuegos   |
| A39                                  | CE39 - Conocer las fórmulas de licenciamiento de software y contenidos en la industria del videojuego  |
| B1                                   | CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación  |
| B2                                   | CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio  |
| B3                                   | CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios |
| B4                                   | CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades   |
| B5                                   | CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo  |
| B6                                   | CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen un videojuego  |
| B13                                  | CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos   |
| B14                                  | CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de videojuego  |
| C1                                   | CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita  |
| C3                                   | CT3 - Habilidad para la gestión de la información  |
| C4                                   | CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas  |
| C6                                   | CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse   |
| C7                                   | CT7 - Comprender y valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en la profesión y en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad  |



| Resultados de aprendizaje  |                                      |  |                                 |
|--|--------------------------------------|--|---------------------------------|
| Resultados de aprendizaje  | Competencias / Resultados del título |  |                                 |
| Acceso al conocimiento del entorno jurídico en que se desarrolla la actividad del desarrollo de videojuegos, en especial en los aspectos relacionados con la propiedad intelectual, el licenciamiento y la protección de datos | AP38<br>AP39                         | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP4<br>BP5<br>BP6<br>BP13<br>BP14 | CP1<br>CP3<br>CP4<br>CP6<br>CP7 |
| Comprensión y aprendizaje de los conceptos de Derecho Audiovisual relativos a la libertad de información y la publicidad, así como los temas relativos a la protección de datos personales                                     | AP38<br>AP39                         | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP4<br>BP5<br>BP6<br>BP13<br>BP14 | CP1<br>CP3<br>CP4<br>CP6<br>CP7 |

| Contenidos  |  |
|---|--|
| Tema  | Subtema  |
| Régimen jurídico de los videojuegos   | Introducción al régimen jurídico de los videojuegos.   |
| Propiedad intelectual e industrial  | Propiedad intelectual del ?software?.<br>Propiedad intelectual de la obra audiovisual de los videojuegos.<br>Marcas y patentes.<br>Lucha contra piratería. |
| Derechos de explotación y licenciamiento                                      | Derechos de explotación y licenciamiento de contenidos propios.<br>Derechos de explotación y licenciamiento de contenidos de terceros.                     |
| Derecho audiovisual, libertad de información y publicidad de los videojuegos. | ?Advergaming?.<br>Protección de datos de carácter personal.<br>Explotación de la información de usuarios.<br>Protección de la infancia.                    |
| Régimen jurídico sobre ?e-Sports?   | Introducción al régimen jurídico sobre ?e-Sports?.   |

| Planificación          |  |   |                        |               |
|------------------------|--|---|------------------------|---------------|
| Metodologías / pruebas | Competencias / Resultados                      | Horas lectivas (presenciales y virtuales) | Horas trabajo autónomo | Horas totales |
| Seminario              | A38 A39  | 2   | 0                      | 2             |
| Trabajos tutelados     | B1 B2 B3 B4 B5 B6<br>B13 B14 C1 C3 C4<br>C6 C7 | 4   | 9                      | 13            |
| Prueba objetiva        | A38 A39 B1 B2 B3 B4<br>B6 C4 C6 C7             | 1   | 0                      | 1             |
| Sesión magistral       | A38 A39 B1 C4 C6<br>C7                         | 12  | 45                     | 57            |
| Atención personalizada |  | 2   | 0                      | 2             |

(\*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos



## Metodoloxías

| Metodoloxías       | Descrición   |
|--------------------|--|
| Seminario          | Seminario con profesional invitado                               |
| Trabaios tutelados | Elaboración de informe o traballo por grupos e presentación oral |
| Proba obxectiva    | Estudio personal do alumnado da base teórica                     |
| Sesión magistral   | Clases expositivas   |

## Atención personalizada

| Metodoloxías       | Descrición   |
|--------------------|--|
| Trabaios tutelados | Supervisión dos traballos tutelados do alumno por parte do profesor. |

## Evaluación

| Metodoloxías       | Competencias / Resultados                | Descrición  | Calificación |
|--------------------|--|---|--------------|
| Sesión magistral   | A38 A39 B1 C4 C6 C7                      | Asistencia a las clases presenciales                                  | 10           |
| Trabaios tutelados | B1 B2 B3 B4 B5 B6 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 | Evaluación dos traballos presentados por o alumno                     | 40           |
| Proba obxectiva    | A38 A39 B1 B2 B3 B4 B6 C4 C6 C7          | Evaluación dos coñecementos do alumno sobre a base teórica da materia | 50           |

## Observacións avaliación

|  |
|--|
| Aquellos alumnos que hayan solicitado la dispensa académica deberán ponerse en contacto con los profesores de la asignatura para concretar el método de seguimiento y la preparación de la evaluación. |
|--|

## Fuentes de información

|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>Básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"><li>- BOUZA LÓPEZ, M. A. (1997). La protección jurídica de los videojuegos. Madrid. Marcial Pons</li><li>- DONAIRE VILLA, F. J. (2017). La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos: ¿statu quo? Perspectivas y desafíos. Trama editorial</li><li>- NABEL, D. D. &amp; CHANG, B. (2018). Video Game Law in a Nutshell. St. Paul, MN (USA). West Academic Publishing</li><li>- PALOMAR OLMEDA, A. (2017). Régimen Jurídico de las Competiciones de Videojuegos: La necesidad de un marco jurídico para los videojuegos en España. Madrid. Difusión Jurídica y Temas de Actualidad</li></ul> Información en internet: <ul style="list-style-type: none"><li>- Organización mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI): <a href="https://www.wipo.int/copyright/es/activities/video_games.html">https://www.wipo.int/copyright/es/activities/video_games.html</a></li><li>- Asociación Española de Videojuegos: <a href="http://www.aevi.org.es">http://www.aevi.org.es</a></li><li>- Derecho e industria de los videojuegos: <a href="https://develaw.com">https://develaw.com</a></li><li>- Inter Iuris: <a href="http://www.interiuris.com/blog/category/videojuegos/">http://www.interiuris.com/blog/category/videojuegos/</a></li><li>- Eduardo Lagarón: <a href="http://www.eduardolagaron.com/category/derecho-de-los-videojuegos/">http://www.eduardolagaron.com/category/derecho-de-los-videojuegos/</a></li></ul> |
| <b>Complementaria</b> |  |

## Recomendacións

|  |
|--|
| <b>Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente</b> |
| <b>Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente</b>    |
| <b>Asignaturas que continúan el temario</b>                    |
| <b>Otros comentarios</b>                                       |

